

ファミリーコンピュータ™ ディスク システム

FMC-PRO



プロレス

取扱説明書



Nintendo®

このたびは任天堂 ^{にんてんどう} "ファミリーコンピュータTMデ
ィスクシステム・プロレス (FMC-PRO) ^か 〃 をお買
い上げいただきまして、^あ 誠に^{まこと}ありがとうございます
しました。

^{し　　よう　　まえ　　とりあつか　　かた　　し　　よう　　じ　　よう　　ち　　ゆう　　い　　とう}
ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、こ
^{とりあつかいせつめいし　　よ　　ただ}
の「取扱説明書」をよくお読みいただき、正
^{し　　よう　　ほう　　あい　　よう}
しい使用法でご愛用ください。
なお、この^{とりあつかいせつめいし　　よ　　たいせつ　　ほ　　かん}「取扱説明書」は大切に保管して
ください。

^{もく　　じ} 目次

- ^{し　　よう　　じ　　よう　　ち　　ゆう　　い}
1. 使用上の注意 P 1
- ^{かく　　ぶ　　めい　　し　　よう　　は　　たら}
2. コントローラー各部の名称と働き P 2 ~ 3
- ^{あ　　そ　　か　　た}
3. ゲームの遊び方 P 4 ~ 6
- ^{そう　　さ　　ほう　　そう}
4. レスラーの操作方法 P 7 ~ 11
- ^{し　　よう　　かい}
5. レスラーの紹介 P 12 ~ 13
- ^た
6. その他 P 13

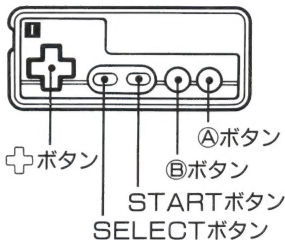
1. 使用上の注意

- 1) ディスクカードの磁気フィルム部分に直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。
- 2) 直射日光の当る所や熱器具(ストーブやポット)等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。
- 3) 磁気を持っているもの(電気時計・磁石等)を近づけないようにしてください。
- 4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。
- 5) ディスクドライブ作動中は次のことを絶対に守って下さい。
 - リセットスイッチを押さない ● 電源を切らない
 - ディスクカードを抜かない ● 本体等に振動を与えない

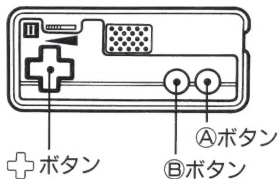
2. コントローラー各部の名称と働き

- ^{ひとり}1人ゲームの時、^{とき}Iコントローラーを使用します。
- ^{ふたり}2人ゲームの時、^{とき}I、^{しやう}IIコントローラーを使用します。

Iコントローラー



IIコントローラー



■ ^{セレクト}SELECTボタン ● 1人ゲーム/2人ゲームの^{せんたく}選択。

■ ^{スタート}STARTボタン ● ゲームのスタート。

● ポーズ。^{いちじていし}(一時停止)

■  ボタン ● レスラーの^{せんたく}選択。

● レスラーの^{いどう}移動。

● ワザの^{せんたく}選択。

■ ^①Aボタン ● ワザの^{せんたく}選択。

■ ^②Bボタン ● ワザの^{せんたく}選択。

※ ^{しあい}試合の^{とちゅう}途中で^{スタート}STARTボタンを押すとポーズがかかります。もう一度^{いちど}押すと再開されます。(ポーズ中は、レスラー、レフリー等は、表示^{ひょうじ}されません。)

3. ゲームの遊び方

タイトル画面及びデモ中に、STARTボタンを押すとディスクドライブが作動し、約8秒後にゲームセレクト画面が現われます。



タイトル画面




ディスクドライブ作動中画面



セレクト画面

SELECTボタンを押して1人ゲームまたは2人ゲームをセレクトしてください。

次に、 ボタンでレスラーを選択します。1人ゲームの時はIコントローラーで、2人ゲームの時はI、IIコントローラーで、各々のレスラーを決めてください。

STARTボタンを押すと、ゲームが始まります。

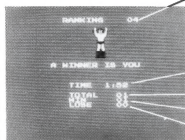
ひとり

1人ゲーム



のこ じかん
残り時間

・ランキング(R)
・ディフェンス
(D)
・カウント



・ランキング
・ディフェンス
(防衛数)

・試合時間
・試合回数
・勝試合数
・負試合数

ひとり

とき たい

せん

ふんかん

ばんしょうぶ

● 1人ゲームの時は対コンピュータ戦で5分間1本勝負です。

● プレーヤーは、ランキング5位からスタートします。ランキングは試合に勝つと上がり、負けると下がります。ランキングが6位になるとGAME OVERです。

● ランキング1位で対戦相手がFWA(Famicom Wrestling Association)チャンピオンの時は、タイトルマッチとなります。勝てばFWAチャンピオン、負ければランキング2位となります。

※ ゲームスタート時のFWAチャンピオンは通常キング・スレンダーですが、プレーヤーがキング・スレンダーを選んだ場合は、ジャイアント・パンサーがFWAチャンピオンとなります。

- FWAチャンピオンになると、防衛戦が始まります。連続10回防衛するとFWF(Famicom Wrestling Federation)チャンピオングレート・プーマとのWタイトルマッチになります。

- FWA防衛戦、Wタイトルマッチに負けた場合、リターンマッチができます。FWAリターンマッチは、勝つと再びチャンピオン。負けるとランキング2位となります。Wタイトルマッチのリターンマッチで負ければGAME OVERです。

- ※ 1人ゲームにおいて、両者リングアウト、時間切れ引き分けの場合は、プレイヤーの負けとみなします。

■ 2人ゲーム








- 2人ゲームは、無制限3本勝負で、先に2本取った方が勝ちとなります。

[FWA, FWF ルール]

- 場外に20カウントいるとリングアウト負け。
- トップロープに5カウントいると反則負け。

4. レスラーの操作方法

■基本動作

- ^い移動^{どう}..... ボタンで ^{ほうこう}8 方向に^{い どう}移動。
- ^{はし}走^る.....^{ほうこう}走り^{たい}たい方向の^と ボタンを^{とき}すばやく^{はん}2 回押す。止^{まる}まる時は^{はん}反対方向の^{たい} ボタンを^お押す。
- ^{のぼ}トップロープへ^{あが}登る.....^{ひだりうえ}リングの左上または^{みぎうえ}右上のコーナーで、 ボタンを^お押すと^{のぼ}登り、 ボタンを^お押すと^お降りる。
- ^{のぼ}リングへの^お登り^お降り.....^{てまえ}手前の^{のぼ}ロープ^{あいて}ぎわで、 ボタンを^お押すと^{のぼ}登る。^{あいて}相手が^{じやうがい}場外にいる^{とき}時に、^て手前の^おロープ^おぎわで ボタンを^お押すと^お降りる。
- ^{あいて}フォール.....^{たお}相手が^{とき}倒れている^{ちか}時、^お近づいて^お①ボタンを^お押す。
- ^{かえ}フォールをはね返す.....^お①または②ボタンを^お押す。
- ^{あいて}相手を^お起こす.....^{あいて}相手が^{たお}倒れている^{とき}時に^{ちか}近づいて^お②ボタンを^お押す。

基本ワザ

	ワザ	操作
①	ローリングソバット	★相手の近くで①
②	パンチ	★相手の近くで②
③	ボディスラム	相手と組み合い③ (防御:ハンマースルーをかけられた場合は、ロ
④	ハンマースルー	相手と組み合い④+③ (防御:ハンマースルーをかけた場合は、ロ
⑤	プレーンバスター	相手と組み合い⑤+③ (防御:ハンマースルーをかけた場合は、ロ
⑥	パイルドライバー	★相手と組み合い⑥+③ (防御:ハンマースルーをかけた場合は、ロ
⑦	バックドロップ	★相手と組み合い⑦+③ (防御:ハンマースルーをかけた場合は、ロ
⑧	ラリアート	★ハンマースルーをかけて⑧+③/走って⑧ (防御:ラリアートをさけるには⑧または③。)
⑨	ジャンピングニーバット	ハンマースルーをかけて ⑨/走って⑨
⑩	プランチャー	相手が場外にいる時にロープから離れ⑩を押したまま走る。
⑪	フライングボディアタック	トップロープに登り⑪ (防御:フライングボディアタックをさけるには⑪または③)
⑫	フライングニードロップ	トップロープに登り⑫ (防御:フライングニードロップをさけるには⑪または③)

注1) ★印の操作はレスラーによって、別のワザ(得意ワザ)になります。

注2) 場外では、使えないワザがあります。 また、バックドロップ、ジャンピングニーバットはロープぎわでは、使えないことがあります。 8

① ローリングソバット



② パンチ



③ ボディスラム



④ ハンマースルー



⑤ プレーンバスター



⑦ バックドロップ



⑥ パイルドライバー



⑧ ラリアート



⑨ ジャンピングニーバット



⑩ ブランチャー









⑪ フライングボディアタック



⑫ フライングニードロップ

とく い
得意ワザ

	ワザ	レスラー	そう 作 操 き
①	エンズイギリ	ファイター <small>はやぶさ</small> 隼	<small>あいて</small> 相手のななめ <small>ちか</small> 近く <small>た</small> に立って (A)
②	サマー ソルトキック	スターマン	<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い  + (A)
③	フライングクロス チョップ		ハンマースルーをかけて  + (A) ／ <small>はし</small> 走って (A)
④	カラテキック	キン・コン・カーン	<small>あいて</small> 相手の <small>ちか</small> 近くで (A)
⑤	モンゴリアンチョップ		<small>あいて</small> 相手の <small>ちか</small> 近くで (B)
⑥	アイアנקロー	ジャイアント・パンサー	<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い  + (A)
⑦	ヘッドバット		<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い  + (A)
⑧	かみつき	ジ・アマゾン	<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い  + (A)
⑨	<small>きようきこうげき</small> 凶器攻撃		<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い  + (A)
⑩	<small>しき</small> シュミット式 バックブリーカー	キング・スレンダー	<small>あいて</small> 相手と組み <small>あ</small> 合い (A)

① エンズイギリ



② サマー ソルトキック



③ フライングクロス
チョップ



④ カラテキック



⑤ モンゴリアンチョップ



⑥ アイアंकロー



⑦ ヘッドバット



⑨ きょうきこうげき
凶器攻撃



⑧ かみつき



⑩ シュミット式^{しき}
バックブリーカー



しょうかい 5. レスラーの紹介



レスラーNo.1 **不屈の戦士**
ファイター ハヤブサ
FIGHTER HAYABUSA

身長 187cm 1951年9月18日生
体重 230ポンド 沖縄出身
元柔道選手 得意ワザ エンズイギリ



レスラーNo.2 **遊星から来た鳥人**
スターマン
STARMAN

身長 190cm 生年月日不明
体重 220ポンド メキシコ出身(推定)
得意ワザ サマーソルトキック フライングクロスチョップ



レスラーNo.3 **全身凶器の空手ファイター**
キン コン カーン
KIN CORN KARN

身長 186cm 1942年8月4日生
体重 280ポンド 韓国出身
元空手家 得意ワザ モンゴリアンチョップ カラテキック



レスラーNo.4 **人間最終兵器**
ジャイアント パンサー
GIANT PANTHER

身長 199cm 1952年11月5日生
体重 320ポンド アメリカ・テキサス州出身
元アメフト選手 得意ワザ アイアנקロー ヘッドバット



レスラーNo.5 ^{ねむ}眠りから覚めた半魚人 ^さ
^{はんぎょじん}

^ジ
^{アマゾン}
THE AMAZON

^{しんちよう}身長 185cm ^{せいねんがつ じふめい}生年月日不明
^{たいしゆう}体重 230ポンド ^{しゆつしんちふめい}出身地不明
^{こくう}得意ワザ かみつき ^{きようきこうけき}凶器攻撃



レスラーNo.6 ^{れいけつせんとう き}冷血戦闘鬼2世 ^{せい}

^{キング}
^{スレンダー}
KING SLENDER

^{しんちよう}身長 195cm ^{ねん かつ かつまれ}1961年2月9日生
^{たいしゆう}体重 280ポンド ^{アメリカジョージア州}アメリカ・ジョージア州
FWAチャンピオン ^{とくう}得意ワザ シュミット式バックブリーカー



レスラーNo.7 **パーフェクトレスラー**

^{クレート}
^{プーマ}
GREAT PUMA

^{しんちよう}身長 192cm ^{せいねんがつ じふめい}生年月日不明
^{すいてい}(推定) ^{しゆつしん すいてい}ベネズエラ出身(推定)
FWFチャンピオン

6. その他 ^た

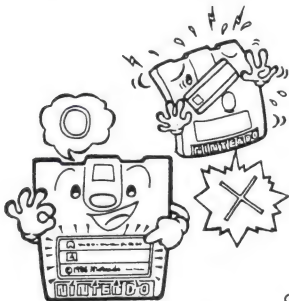
■タイマー・アラーム ^{のこ}残り時間 ^{し かん}1分と残り時間 ^{ぶん}30秒 ^{のこ}の時に鳴ります。 ^{じ かん} ^{びよう} ^{とき} ^な

■スタミナ・アラーム プレーヤーのスタミナが残り ^{のこ}少なくなった場合 ^{すく}に鳴ります。 ^{は あい}2度目に鳴った場合は、スタミナがほとんどありません。
アラームは1度目と2度目では音が違います。

ディスクカード取り扱い注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使うてください。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。

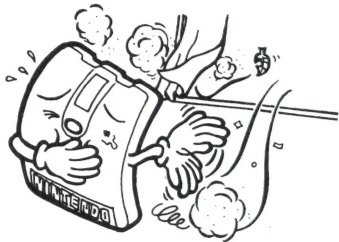


- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)



- 直射日光の当る所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。

- ホコリやゴミ、チリの
おほ ところ お
多い所には置かないで
ください。



- 磁石を近づけないでください。
じしやく ちか

テレビ、ラジオ等にも
じりよく
磁力がありますので、
ちゆうい
注意してください。

たいせつ きろく き
大切な記録が消えてしま
うことがあります。

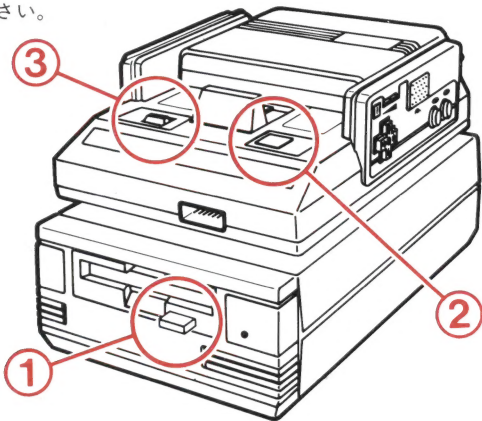


- 落としたり、ふんだり、つよ しん
お どう 振
動やショックを与えないでくだ
あ た
さい。使用しない時は、必ずプ
しやう と き かなら
ラスチックのカードケースに入
い
れて保管してください。



ディスクドライブの作動中ランプが点灯している
ときには、下記のごことは絶対にしないでください。

- ① イジェクトボタンを押さないでください。
- ② ファミリーコンピュータ本体のRESETボタンを押さないでください。
- ③ ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



ディスクシステムが

せいじよう さ どう

正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。

下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット DISK SET エラー ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていません。
バッテリー BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。他のカードを使うか、ツメの所にテープを貼ってください。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
エービーサイド A B SIDE エラー ERR.07	指定と違う面がセットされています。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
エラー ERR.20～40	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。

任天堂株式会社

本 社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075)541-6113番(代表)

東 京 支 店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03) 254-1781番(代表)

大 阪 支 店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL (06) 245-4155番(代表)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052)571-2506番(代表)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL (011)621-0513番(代表)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862)52-1821番(代表)